

DAFTAR PUSTAKA

Buku & Jurnal

1. Kusrianto, (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
2. Cenadi, Christine Suharto. (1999). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: UKP
3. Jefkins, Frank. (1997). Periklanan. Jakarta: Erlangga
4. Wirya, Iwan. (1999). Kemasan yang Menjual. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
5. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. [Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain \(edisi ke-2\)](#). Yogyakarta: Jalasutra.
6. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. Dasar-dasar Tata Rupa & Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
7. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2). Yogyakarta: Jalasutra.
8. Suparta, I Made. 2010. Unsur Unsur Seni Rupa. Repository Jurnal ISI Denpasar, Dipublikasikan Mei 2010, Diakses tanggal 15 Januari 2018
9. Tarigan, Henry Guntur. 1986. Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Penerbit Angkasa.
10. Sugiono. 1999. Metodologi Penelitian Administrasi. Edisi Kedua. Bandung : CV Alfa Beta.
11. Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : CV Alfa Beta.
12. Suriyanto (2008). Layout dasar dan penerapannya. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
13. Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. Cara Pintar Mendongeng, Jakarta: Mizan.
14. Suyadi (2010), Psikologi Belajar Paud
15. John von Neumann and Oskar Morgenstern, 3d ed. 1953. Theory of Games and Economic Behavior.
16. Nilwan Agustinus. 1995, Pemograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: Penerbit Elek Media Komputindo.
17. Clara Lundwall. (2017), Creating guidelines for game character designs Bachelor thesis in the subject of computer graphics arts Computer Graphic Arts, bachelor's level
18. Mike S Fowler. (2002), Animation Background Layout: From Student to Professional
19. Kevin Oxland. (2004), Gameplay and Design
20. Subroto B. (1988), Dasar-dasar psikologi Untuk Pendidikan di Sekolah.
21. Sugiyono. (2011), Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

22. Lexy J. Moleong. 2005. metodologi penelitian kualitatif, Bandung: Remaja. Rosdakarya. T.Hani Handoko.
23. Pers. Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
24. Hadi, Sutrisno. 1989. Metodologi Research Jilid I & II. Yogyakarta : Andi Offset.
25. Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.

Website

1. Oxforddictionaries.com
2. <https://satwikobudiono.wordpress.com/2013/04/04/buku-cerita-bergambar-anak-usia-dini>
3. <https://www.momsinstitute.com/2018/12/mengenal-jenis-jenis-buku-anak.html>
4. <https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/animal-welfare-73>
5. <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>
6. <https://www.facebook.com/gardasatwafoundation/>
7. <https://kitabisa.com/campaign/newgsishelter>
8. <https://meowprivate.wordpress.com/2018/10/18/garda-satwa-indonesia/>
9. <https://kucingpedia.com/category/cara-merawat-kucing/>
10. <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>
11. <https://nationalgeographic.grid.id/read/13306948/sejarah-penyebaran-kucing-di-dunia>
12. <https://www.gadis.co.id/ngobrol/garda-satwa-indonesia-komunitas-pencinta-anjing-dan-kucing>
13. <https://www.mongabay.co.id/2019/02/26/kesejahteraan-satwa-masih-jauh-dari-perhatian-kita/>
14. <https://Sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/>
15. <https://my-best.id/>
16. <http://rumah-peduli-kucing.blogspot.com/2013/10/obat-obat-kucing-yang-sehat.html>
17. <https://jeyen.typepad.com/blog/2010/01/video-game-concept-art-.html>
18. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/icons-and-images/app-icon/>